

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran E-LKPD menggambar mode secara digital pada siswa SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran E-LKPD berbasis aplikasi Ibis Paint X memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada materi menggambar mode secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh kategori hasil belajar “Sangat Baik” dan “Baik”, sehingga media pembelajaran E-LKPD dinilai efektif digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menggambar mode digital di SMK.

Penggunaan E-LKPD membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih sistematis, menarik, dan interaktif karena memuat langkah kerja, gambar, petunjuk praktik, serta media visual yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Putri et al. (2024), E-LKPD mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui media digital yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Hal tersebut terlihat dalam penelitian ini dimana siswa menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami penggunaan tools pada aplikasi Ibis Paint X, dan mampu menyelesaikan praktik menggambar mode digital dengan lebih baik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran E-LKPD mampu meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa terutama pada aspek keterampilan penggunaan aplikasi digital, ketepatan menggambar desain, pewarnaan desain, kreativitas, dan kerapian hasil akhir. Siswa mampu menggunakan berbagai tools pada aplikasi Ibis Paint X seperti brush, layer, pewarnaan, shading, dan highlight dalam proses menggambar desain busana digital. Menurut Anjani dan Suhendra (2022), pembelajaran berbasis praktik digital dapat meningkatkan keterampilan teknis siswa karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat praktik dan visual.

Penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran menggambar mode digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21. Menurut Pratama dan Wulandari (2021), aplikasi Ibis Paint X memiliki fitur yang lengkap dan mudah digunakan sehingga membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas desain busana secara digital. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi saat mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan tidak monoton dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah konvensional.

Selain meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa, penggunaan media pembelajaran E-LKPD juga membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri. Siswa dapat mengikuti langkah-langkah

pembelajaran secara bertahap melalui petunjuk yang tersedia dalam E-LKPD tanpa harus selalu bergantung pada penjelasan guru. Menurut Sari dan Rahmawati (2023), penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa karena peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik. Hal tersebut sesuai dengan kondisi penelitian dimana siswa mampu mengulang kembali materi dan langkah kerja menggambar mode digital secara mandiri menggunakan smartphone masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian berlangsung, pembelajaran menggunakan E-LKPD juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Guru lebih mudah menjelaskan langkah-langkah menggambar mode digital karena materi pembelajaran telah tersusun secara sistematis dalam E-LKPD. Menurut Magdalena et al. (2021), penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu guru mengorganisasi proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih terarah dan mudah dipahami siswa. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih fokus dan kondisi kelas menjadi lebih kondusif dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran E-LKPD.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran E-LKPD sangat relevan diterapkan pada pembelajaran vokasional khususnya bidang Tata Busana karena mampu mengintegrasikan keterampilan teknologi digital dengan keterampilan desain busana. Menurut Fitriani dan Lestari (2023), penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada

pembelajaran SMK dapat meningkatkan kesiapan siswa menghadapi perkembangan industri kreatif dan dunia kerja berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi desain digital seperti Ibis Paint X dalam pembelajaran menggambar mode dapat membantu siswa memahami proses desain busana modern yang saat ini banyak digunakan dalam industri fashion.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Meilisa (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran E-LKPD menggambar mode digital memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan desain busana di SMK. Dalam penelitian tersebut, E-LKPD memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 87,4% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran E-LKPD menggambar mode secara digital pada siswa SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar psikomotorik siswa menunjukkan kategori baik berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kurikulum Merdeka. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata keseluruhan nilai siswa sebesar 85,56% yang termasuk dalam kategori “Baik”.

Berdasarkan pengelompokan KKTP, terdapat 12 siswa (40%) berada pada kategori “Sangat Baik”, 14 siswa (46,7%) berada pada kategori

“Baik”, dan 4 siswa (13,3%) berada pada kategori “Cukup”. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori “Perlu Bimbingan”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran E-LKPD mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran menggambar mode secara digital dengan baik.

Penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran juga membantu siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil dalam proses menggambar mode digital. Selain itu, media E-LKPD memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami langkah-langkah pembelajaran secara mandiri sesuai dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran E-LKPD menggambar mode secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Mode di SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi karena mampu meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa, meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar, membantu siswa belajar mandiri, serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran E-LKPD dalam proses pembelajaran menggambar mode secara digital karena media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru juga diharapkan dapat terus mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi pendidikan (Putri et al., 2024).

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan E-LKPD sebagai media belajar mandiri untuk meningkatkan keterampilan menggambar mode digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Siswa juga diharapkan lebih aktif berlatih menggunakan tools digital agar kemampuan kreativitas, ketelitian, dan keterampilan desain semakin berkembang (Anjani & Suhendra, 2022).

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti jaringan internet, perangkat pembelajaran, dan pelatihan penggunaan media digital bagi guru maupun siswa. Dukungan fasilitas teknologi akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Kair et al., 2023).

4. Bagi Peneliti

Selanjutnya Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai E-LKPD pada materi lain dalam bidang Tata Busana

maupun kompetensi keahlian lainnya dengan metode penelitian yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel seperti motivasi belajar, kreativitas, atau hasil belajar kognitif siswa (Fitriani & Lestari, 2023).

5. Bagi Pengembangan Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti E-LKPD perlu terus dilakukan karena media digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan modern. Menurut Rahmawati (2022), pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan praktik dan kesiapan menghadapi dunia kerja industri kreatif dan fashion digital

6. Dalam penerapan KKTP Kurikulum Merdeka

Guru dapat menggunakan penilaian yang sesuai dengan capaian pembelajaran siswa sehingga hasil belajar dapat diukur secara lebih objektif dan terarah.